

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran IPS SD**

Ilmu pengetahuan social (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mampu membekali siswa, untuk dapat hidup di lingkungan masyarakat. Jerolimek (1967) dalam Soewarso, dkk, (2010:2) menjelaskan mata pelajaran IPS mengkaji manusia, dalam hubungannya dengan lingkungan sosial dan fisiknya. Kajian IPS bukan hanya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan manusia saja, melainkan juga tindakan-tindakan atau perilaku empatik yang dapat melahirkan pengetahuan tersebut (Dunfee and Sagl (1966) dalam Soewarso, dkk, (2013:3).

Hal ini dapat dijelaskan dari kedua pendapat diatas bahwa pembelajaran IPS merupakan sebuah ilmu yang mempelajari hubungan manusia dengan lingkungan sosial untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Selain pendapat di atas beberapa ahli tersebut, Susanto (2013:137) juga menjelaskan IPS itu merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang berbagai disiplin ilmu, humanoria serta kegiatan dasar manusia secara ilmiah dengan tujuan memberi wawasan dan pemahaman kepada siswa, khususnya tingkat dasar dan menengah.

Pendapat lain oleh Winataputra, dkk (2011:124), disimpulkan kajian IPS itu tidak bisa dan tidak harus merupakan suatu kerangka konseptual yang sistemik. Hal ini dapat dilihat pada kehidupan masyarakat yang akan selalu berubah dan

berkembang. Menurut Susanto (2013:143) menyimpulkan peranan IPS itu sendiri diberikan untuk mendidik siswa dalam mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan supaya dapat mengambil bagian secara aktif (ikut serta) dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Dalam hal ini juga disampaikan tujuan dari pendidikan IPS untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi (Solihatin dan Raharjo, 2012:15).

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa, IPS sendiri merupakan sebuah salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar dengan tujuan menjadi sebuah pengalaman dan bekal untuk hidup dalam lingkungan masyarakat. Secara tidak langsung menjadi sebuah pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan siswa, keaktifan diri dalam berinteraksi atau beraktifitas dalam kehidupan sehari-hari, serta keterampilan dalam mencermati permasalahan disekitar.

### **1) Materi Belajar IPS Tentang Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia**

**Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala Nasional pada masa Hindu – budha dan islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.	1.5. Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas maka materi IPS yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah materi tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi Indonesia. Materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi ini dijelaskan berbagai macam usaha diantaranya pertanian, perkebunan, peternakan, perikanan, kehutanan, pertambangan, perindustrian, perdagangan dan jasa. Selain itu, pada pembahasan jenis kegiatan ekonomi dijelaskan 3 yaitu kegiatan produksi, kegiatan distribusi dan kegiatan konsumsi (Susilaningsih, 2008:103). Bagian pembahasan penggolongan usaha ekonomi dibagi menjadi 2, yang dikelola secara sendiri dan yang dikelola secara kelompok (Reni, 2008:76).

## **2) Penerapan Model Scramble Materi Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia.**

Berdasarkan penelitian kali ini, menerapkan sebuah model pembelajaran yaitu model *Scramble* pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada kelas V. Langkah-langkah pembelajaran *Scramble* menurut Huda (2013:304) dari hasil modifikasi peneliti adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan sebuah lembar kerja yang akan digunakan siswa menempelkan pertanyaan dan menempelkan rangkaian jawaban.
- b) Guru membuat kartu soal sesuai dengan materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dan soal tersebut akan diletakkan pada setiap kotak pos yang terdiri dari 10 kotak yang akan disebar tempatnya dan membuat kartu jawaban yang telah diacak dan dimasukkan pada amplop jawaban.

- c) Guru menyiapkan media pendukung pembelajaran diantaranya: petanda kelompok, kotak pos 1-10, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat.
- d) Guru memberikan kesempatan siswa untuk saling berdiskusi dengan kelompok untuk memahami materi.
- e) Perwakilan siswa dalam kelompok mengambil soal dari setiap pos dan membawa pada anggota kelompok untuk ditempel lalu merangkai jawaban yang telah diacak sesuai dengan kartu soal.
- f) Guru mengamati kegiatan siswa bekerjasama dengan kelompok merangkai soal dengan jawaban yang telah disediakan.
- g) Siswa diharuskan dapat menyusun jawaban yang tersedia dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah waktu yang diberikan selesai kelompok yang berhasil menyelesaikan semua atau belum dapat mengumpulkan dan selanjutnya dilakukan pemeriksaan.

## **2. Model Pembelajaran Scramble**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Scramble**

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *Scramble*. Menurut Aris (2017:166), *Scramble* merupakan sebuah model pembelajaran yang meminta siswa untuk menemukan dan mencari jawaban yang telah disediakan dalam bentuk acak dengan cara membagikan lembar soal atau soal latihan. Sementara pendapat Tailor (2001) dalam Huda (2013:303), *Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa karena, memfokuskan siswa dalam memecahkan

sebuah pertanyaan dengan mencari dan merangkai jawaban. Selain pendapat di atas, Sani (2013:248), menambahkan untuk penerapan model pembelajaran *Scramble* membutuhkan sebuah media dengan pertanyaan dan jawaban yang ditulis pada sebuah kertas. Pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan materi yang telah dipelajari. Kemudian jawaban atas pertanyaan diberikan pada lembar yang sama dengan huruf yang acak.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Komara (2014:53), media yang digunakan dalam model pembelajaran *scramble* meliputi: membuat pertanyaan yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai atau materi yang telah dipelajari, kemudian membuat jawaban yang diacak hurufnya. Pelaksanaan model pembelajaran *Scramble* mengharuskan siswa menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi mereka juga dengan cepat mencari jawaban yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak dengan durasi waktu yang telah ditentukan. Kesimpulan yang disampaikan Huda (2013:303) Kunci utama konsep pelaksanaan permainan pada model pembelajaran *Scramble* ini adalah ketepatan dengan kecepatan berfikir siswa dalam menjawab soal, karena skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut diselesaikan.

Hal ini dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran *Scramble* merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk menemukan dan mencari sendiri jawaban dari sebuah pertanyaan atau pemberian lembar kerja yang telah dibuat, disesuaikan dengan materi yang dipelajari. Jawaban tersebut disiapkan dalam bentuk acak yang nantinya akan dirangkai oleh siswa bersama kelompok. Pada kegiatan pembelajaran guru dapat menggunakan media

atau alat pendukung pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran *Scramble*. Dalam pelaksanaanya juga secara tidak langsung dapat melatih kecepatan berfikir siswa dalam memecahkan pertanyaan dan ketepatan dalam merangkai jawaban. Kegiatan yang dilakukan dapat dikonsepsi dalam sebuah permainan yang diharapkan dapat lebih memacu minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan tentang model pembelajaran *Scramble* di atas, dalam penelitian ini peneliti lebih sependapat dengan Shoimin. Hal ini didukung dengan penjabaran pendapat menurut Aris (2017:166), berdasarkan sifat jawabannya, *Scramble* memiliki macam-macam bentuk jawaban, yaitu:

- 1) *Scramble* Kata, yaitu sebuah permainan dengan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah diacak, sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya:  
 pgneugunan = pegunungan  
 umbab = bambu
- 2) *Scramble* Kalimat, yaitu sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata yang diacak. Bentuk kalimat yang digunakan hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya:  
 pergi – aku – bus – ke – naik – Bandung = aku pergi ke Bandung naik Bus
- 3) *Scramble* Wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

Penerapan model pembelajaran *Scramble* ini siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunanya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Model *scramble*

merupakan model yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran kooperatif model *scramble* adalah sebuah model yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam model pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis, sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Model permainan ini diharapkan dapat memacu minat siswa.

Pada penelitian ini, akan menerapkan model *Scramble* yang dijelaskan oleh Shoimin dengan tipe jawaban 3 yaitu: Kata, Kalimat dan Wacana. Dalam pelaksanaannya akan dikonsep dengan bentuk berpos, siswa akan melewati pos tersebut dengan waktu yang telah ditentukan guru. Pada pelaksanaannya pula tidak lepas dari langkah-langkah model pembelajaran *Scramble* sebagai acuannya. Pada penerapan model ini, pada pelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna sebagai pengalaman siswa dengan hasil belajar yang tinggi.

#### **b. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran Scramble**

Pada kegiatan pembelajaran, jawaban soal yang sudah tersedia akan diacak bisa (huruf, kata, maupun kalimat) dan siswa akan bekerjasama untuk menjawab soal yang telah dibuat oleh guru. Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran menuntut adanya kerjasama antar anggota kelompok. Langkah-langkah pembelajaran *Scramble* menurut Huda (2013:304) adalah sebagai berikut:

- 1) Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok (berpasangan).

- 2) Membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya.
- 3) Memberikan waktu tertentu untuk siswa mengerjakan soal.
- 4) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan oleh guru.
- 5) Guru mengecek waktu dan memeriksa pekerjaan siswa.
- 6) Jika waktu mengerjakan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang sudah maupun belum selesai harus mengumpulkan jawaban.

Langkah-langkah diatas dilakukan modifikasi oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan sebuah lembar kerja yang akan digunakan siswa menempelkan pertanyaan dan menempelkan rangkaian jawaban.
- b) Guru membuat kartu soal sesuai dengan materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di indonesia dan soal tersebut akan diletakkan pada setiap kotak pos yang terdiri dari 10 kotak yang akan disebar tempatnya dan membuat kartu jawaban yang telah diacak dan dimasukkan pada amplop jawaban.
- c) Guru menyiapkan media pendukung pembelajaran diantaranya: petanda kelompok, kotak pos 1-10, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat.
- d) Guru memberikan kesempatan siswa untuk saling berdiskusi dengan kelompok untuk memahami materi.



- e) Perwakilan siswa dalam kelompok mengambil soal dari setiap pos dan membawa pada anggota kelompok untuk ditempel lalu merangkai jawaban yang telah diacak sesuai dengan kartu soal.
- f) Guru mengamati kegiatan siswa bekerjasama dengan kelompok merangkai soal dengan jawaban yang telah disediakan.
- g) Siswa diharuskan dapat menyusun jawaban yang tersedia dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah waktu yang diberikan selesai kelompok yang berhasil menyelesaikan semua atau belum dapat mengumpulkan dan selanjutnya dilakukan pemeriksaan.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Scramble**

Pada model *Scramble* adapun kelebihan yang dikemukakan oleh Huda (2013:306) dan Shoimin (2013:168) meliputi: (1) Melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat, (2) mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak, (3) Melatih kedisiplinan siswa, (4) Setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, (5) Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar dengan bermain, (6) Membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, (7) Dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok, (8) materi yang diberikan melalui salah satu model permainan yang mengesankan dan sulit untuk dilupakan, dan (9) Sifat kompetitif dalam model ini mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran *Scramble* juga memiliki kekurangan. Menurut Huda (2013:306) dan Shoimin (2017:169), kekurangan pada model pembelajaran *Scramble*, antara lain: (1) Siswa bisa saja mencontek jawaban

temannya atau kelompok lain, (2) Siswa tidak dilatih untuk berfikir kreatif, (3) Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik, (4) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, karena terbentuk dengan kebiasaan siswa dalam belajar, (5) Implementasinya memerlukan waktu yang lama, sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan, (6) Selama kriteria keberhasilan mengajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan oleh pendidik, dan (7) Biasanya menimbulkan suara gaduh, sehingga mengganggu kelas yang berdekatan.

Berdasarkan pemaparan diatas bahwa model *scramble* memberikan sebuah pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran dengan melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat dan berkonsentrasi dalam memecahkan sebuah pertanyaan dalam kondisi acak dengan secara langsung juga menumbuhkan karakter siswa untuk bergotong-royong atau bekerjasama dengan kelompok dengan penuh tanggung jawab. Dalam model *scramble* ini memiliki kelemahan namun, ada upaya untuk mengatasi dari kelemahan yang dimiliki agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai. Guru harus merencanakan atau membuat rancangan pembelajaran secara baik dan terstruktur serta terencana secara matang. Hal ini, karena dalam penerapan model pembelajaran *Scramble*, pemahaman guru sangatlah penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Sebaliknya apabila guru kurang memahami konsep dari model *scramble* ini, dengan menyesuaikan materi yang akan diterapkan, maka mungkin pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat dari aktivitas atau kegiatan belajar. Hal ini sama dengan pendapatnya Purwanto (2014:44), hasil belajar biasanya digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan atau materi yang sudah diajarkan. Selain itu, kesimpulan dari penelitian lain bahwa hasil belajar dapat melihat kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2009:22). Menurut susanto (2013:5), perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang berkenaan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pemaparan lain dalam buku (Hamalik, 2011:28) Hasil belajar merupakan usaha seseorang dengan hasil mengubah tingkah laku. Perubahan itu dapat membawa suatu perubahan pada setiap individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga dapat berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak maupun penyesuaian diri. Belajar itu sendiri merupakan proses yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar yang terjadi, karena adanya interaksi antar individu dengan lingkungannya. Salah satu karakteristik untuk seseorang itu di anggap telah belajar dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri individu itu.

Kemudian juga disampaikan dalam buku (Suprijono, 2013:5) dengan berbagai pendapat pula oleh para ahli. Kesimpulan dari penelitian di atas hasil belajar merupakan sebuah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi

dan keterampilan. Merujuk pada pemikiran Gagne, bahwa hasil belajar dapat berupa: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap. Sedangkan pemikiran yang disampaikan Bloom hasil belajar mencakup kemampuan pada 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara menurut Lingrend hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap yang dimiliki.

Terkait pemaparan tentang hasil belajar tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar siswa akan dijadikan guru sebagai bukti keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil yang telah dicapai dalam suatu usaha untuk memberikan perubahan dalam mencapai suatu tujuan yaitu mendapatkan hasil belajar yang tinggi. Dalam hal ini diharapkan dari pengetahuan yang didapatkan pada bertambahnya pengalaman belajar, mendapatkan hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

#### **b. Tujuan Hasil Belajar**

Peneliti menyimpulkan penjelasan hasil belajar bertujuan untuk mengetahui perubahan siswa setelah proses pembelajaran dengan melihat pada tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Suprijono, 2012:2-3).

##### **1) Ranah Kognitif**

Kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam ranah kognitif yang sering digunakan adalah menurut Bloom. Bloom berpendapat bahwa dalam membagi dan menyusun tingkat hasil belajar kognitif dimulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang tertinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan dalam ranah kognitif dengan simbol C yaitu hafalan (C1),

pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6) (Purwanto, 2014:50).

## 2) Ranah Afektif

Menurut Popham (1995) dalam Narwanti dan Somadi (2012:131), ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Sesuai dengan pendapat Sri Narwanti dan Somadi (2012:131), bahwasannya pelaksanaan penilaian ranah afektif dapat dilakukan selama proses pembelajaran yaitu melalui pengamatan, observasi langsung, atau melalui daftar *Checklist* yang diisi oleh siswa. Pembagian tingkat hasil belajar ranah afektif ada lima yaitu, penerimaan (A1), jawaban atau reaksi (A2), penilaian (A3), organisasi (A4), dan internalisasi (A5).

## 3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan suatu penilaian untuk mengetahui sejauh mana keterampilan siswa, dalam melakukan sesuatu berdasarkan hasil belajar. Proses penilaian dalam ranah psikomotor menurut Narwanti dan Somadi (2012:134), terdapat persiapan, proses, dan produk yang penilaiannya dapat dilakukan pada saat proses pembelajaran, atau pada waktu berakhirnya praktik dengan cara melakukan tes kepada siswa. Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Klasifikasi hasil belajar ranah psikomotor menurut Bloom (1964) dalam Widoyoko (2014:46) ranah psikomotor meliputi: persepsi (P1), kesiapan (P2), respon terpimpin (P3), mekanisme (P4), respon yang tampak kompleks (P5), penyesuaian (P6), serta penciptaan (P7)".

Ketiga ranah tersebut di atas menjadi objek penilaian hasil belajar. Berdasarkan ketiga ranah tersebut, hasil belajar pada materi yang akan dilakukan

penelitian yaitu materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Hasil belajar pada ranah kognitif dapat dilihat diantaranya, a) siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, b) siswa dapat menyebutkan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, c) siswa dapat menjelaskan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, dan d) siswa dapat menuliskan contoh berbagai jenis usaha dan kegiatan ekonomi di sekitar..

Pada ranah afektif dapat dilihat diantaranya, a) siswa dapat merangkai keseluruhan huruf/kata/kalimat dengan cermat, b) siswa dapat membacakan hasil yang didapatkan pada saat pembelajaran dengan percaya diri, c) siswa dapat bekerjasama dengan baik saat berdiskusi bersama kelompok saat permainan petualangan *scramble*, d) siswa aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan saat kegiatan pembelajaran. Dalam ranah psikomotor dapat dilihat diantaranya, a) siswa dapat menempelkan rangkaian huruf/kata/kalimat dengan rapi pada lembar kerja, b) siswa dapat merangkai keseluruhan jawaban dengan tepat dan benar sesuai dengan petunjuk, c) hasil membuat bagan materi dengan jelas dan lengkap.

Dalam hal ini, penilaian terhadap tiga ranah tersebut sangatlah penting untuk dilakukan. Tujuan penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Hal tersebut diharuskan dalam merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian baik bentuk tes ataupun non tes dibuat secara matang oleh guru dengan baik.

### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah faktor internal dan eksternal. Menurut Slameto (2013:54) faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari 2 faktor yaitu faktor internal yang meliputi jasmani, Psikologi dan kelelahan, sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Faktor Internal adalah faktor yang terdapat dalam individu yang sedang belajar yaitu meliputi:

a) Faktor Jasmani

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit sedangkan cacat tubuh sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.

b) Faktor psikologi (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan).

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglai tubuh timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, sedangkan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuhan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang

2) Faktor Eksternal adalah faktor yang ada di luar individu yang sedang belajar meliputi:

- a) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan).
- b) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah).
- c) Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat)

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Berikut ini hasil penelitian yang relevan tentang model pembelajaran *Scramble*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Septyana (2009) dalam penelitiannya dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Bangun Datar Melalui Model *Scramble* Kelas III SDN Keboguyang Kec. Porong Kab. Sidoarjo”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa melalui model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Nilai hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata kelas mencapai 74,72% dengan kriteria tinggi akan tetapi masih belum mencapai target sehingga peneliti melanjutkan untuk menerapkan pada siklus II.

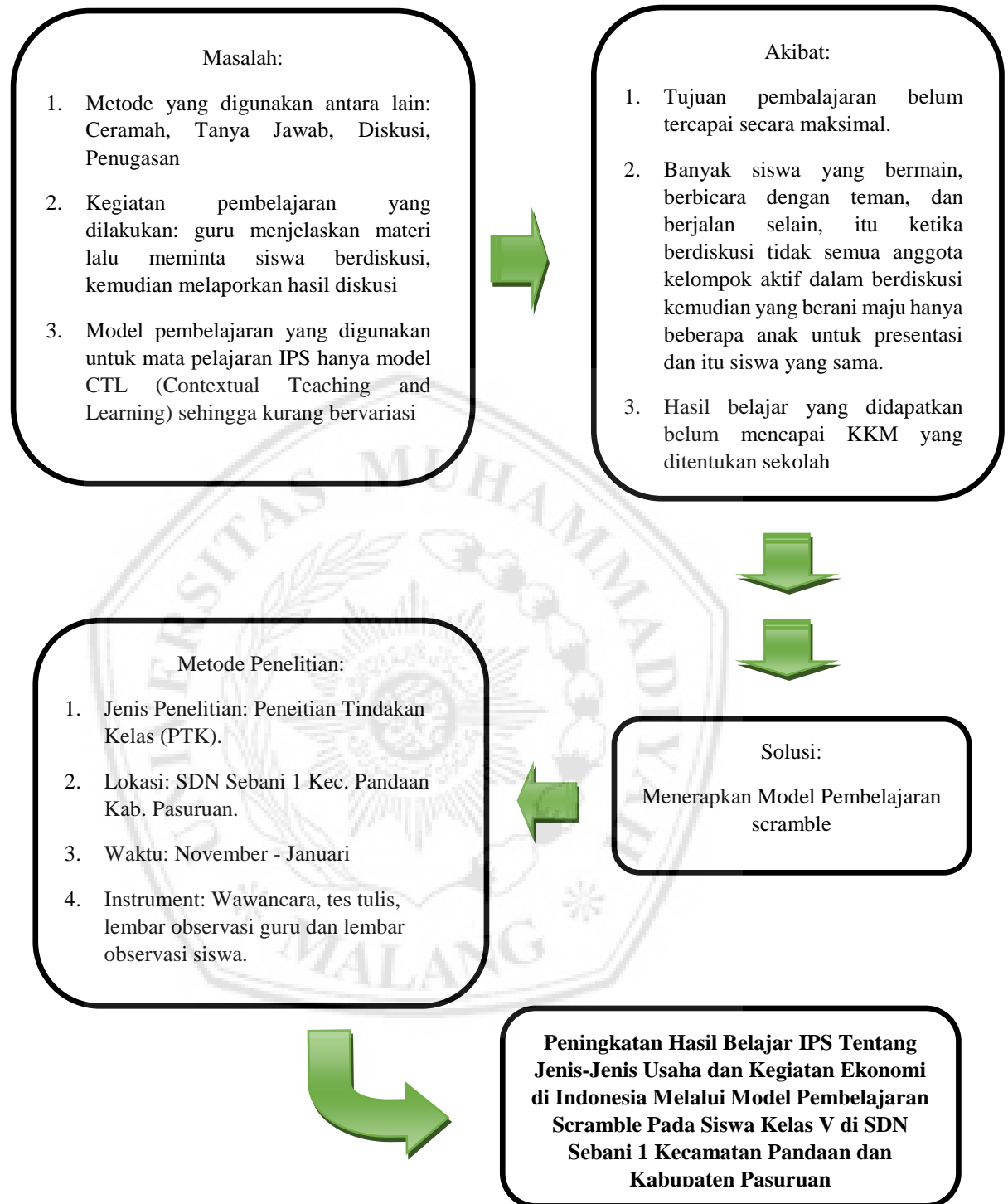
Pada siklus II nilai hasil belajar rata-rata kelas mencapai 81,86% dengan kriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas III SDN Keboguyang Kec. Porong Kab. Sidoarjo.



Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menerapkan model pembelajaran *Scramble* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga, memiliki perbedaan dalam subyek yang diteliti, waktu dan tempat penelitian serta konsep penerapannya. Penelitian tersebut cukup relevan karena membuktikan efektivitas penerapan model pembelajarn *Scramble* sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut.



### C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir